Colegiul National “Tudor Vladimirescu” ,Targu Jiu

***“Viata cotidiana acvatica”***

Profesor: Elevi:

Carmen Negrea Perescu Madalina

Pilea Sandra

**CUPRINS**

**Introducere………………………................……... 3**

**Prezentarea aplicaţiei………………................….. 4**

**Utilizarea aplicaţiei……………………….............. 8**

**Cod sursă………………………………..............…**

**Bibliografie……………………………...............…**

**Introducere**

*Viaţa cotidiană acvatică* este un produs soft realizat cu ajutorul aplicaţiei Alice 3.1

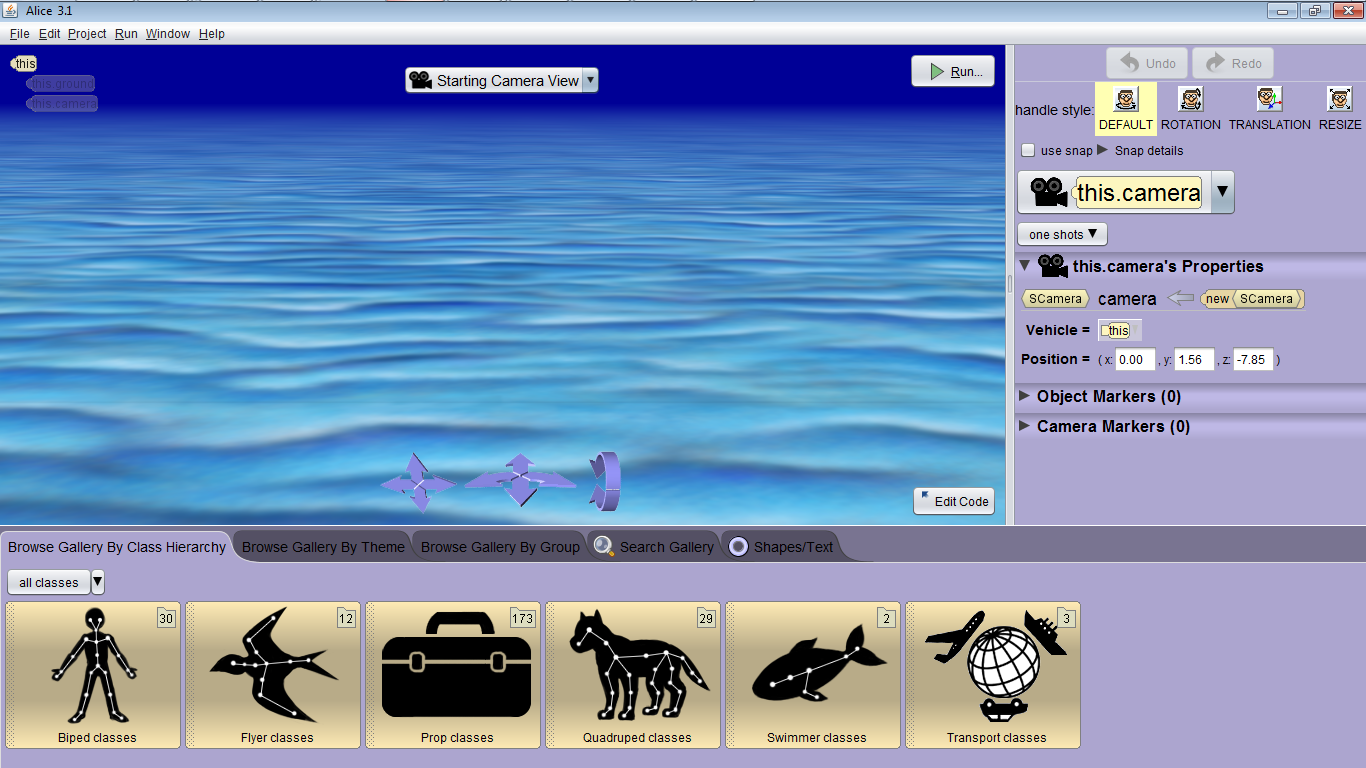
Alice este un mediu de programare 3D care ajută la crearea animaţiilor pentru a prezenta o poveste sau jucarea unui joc interactiv.Alice este un instrument de predare gratuit conceput pentru studenţi .Aceasta le permite studenţilor să înveţe conceptele fundamentale ale programării în contextul creării filmelor animate şi simplelor jocuri video.În Alice obiectele 3D (oameni, animale,vehicule) populează o lume vituală , iar studenţii crează un program pentru a anima aceste obiecte.

În interfaţa Alice, studenţii pot să permute titlurile grafice pentru a crea un program acolo unde instrucţiunile corespund la declaraţiile standard,într-un limbaj de programare orientat spre producţie, cum ar fi Java, C++ si C# . Alice le permite imediat studenţilor să vadă cum animaţia rulează,dându-le posibilitatea să inţeleagă uşor relaţia între declaraţia de programare si comportamentul obiectelor în animaţia lor.Prin manevrarea obiectelor în lumea lor virtuală ,studenţii câstigă experienţă cu toate aceste construcţii de programare de regulă predate în cursuri introductive de programare.

**Prezentarea aplicaţiei**

Scena initială este puncul de start al animaţiei.Aceasta are 3 componente:

* ***Background***



* ***Obiecte statice***
* ***Cave***

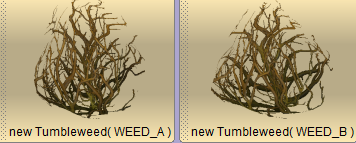
* ***Sea Sponge***
* ***SeaWeed***



* ***FlatRocks***

****

* ***Tumbleweed***

****

* ***Obiecte mobile***

***Fish classes;***



***Blue Tang***

******

***Shark***

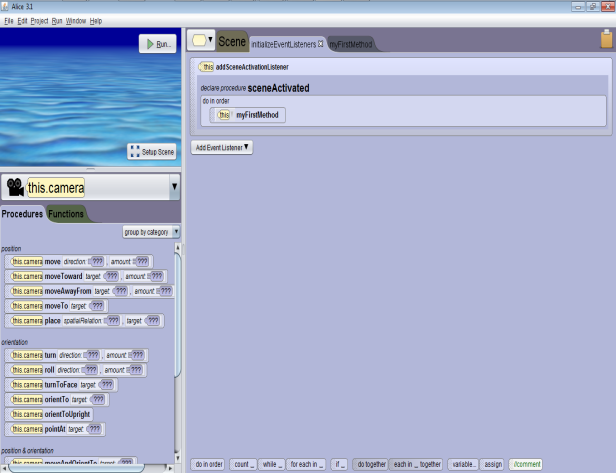
******

***Piranha***

Navigarea între editoare

Alice oferă două editoare diferite pentru spaţiile de lucru, numite perspective, intre care tu vei comuta frecvent ,în timp ce îţi vei realiza proiectul. Cele două editoare sunt:

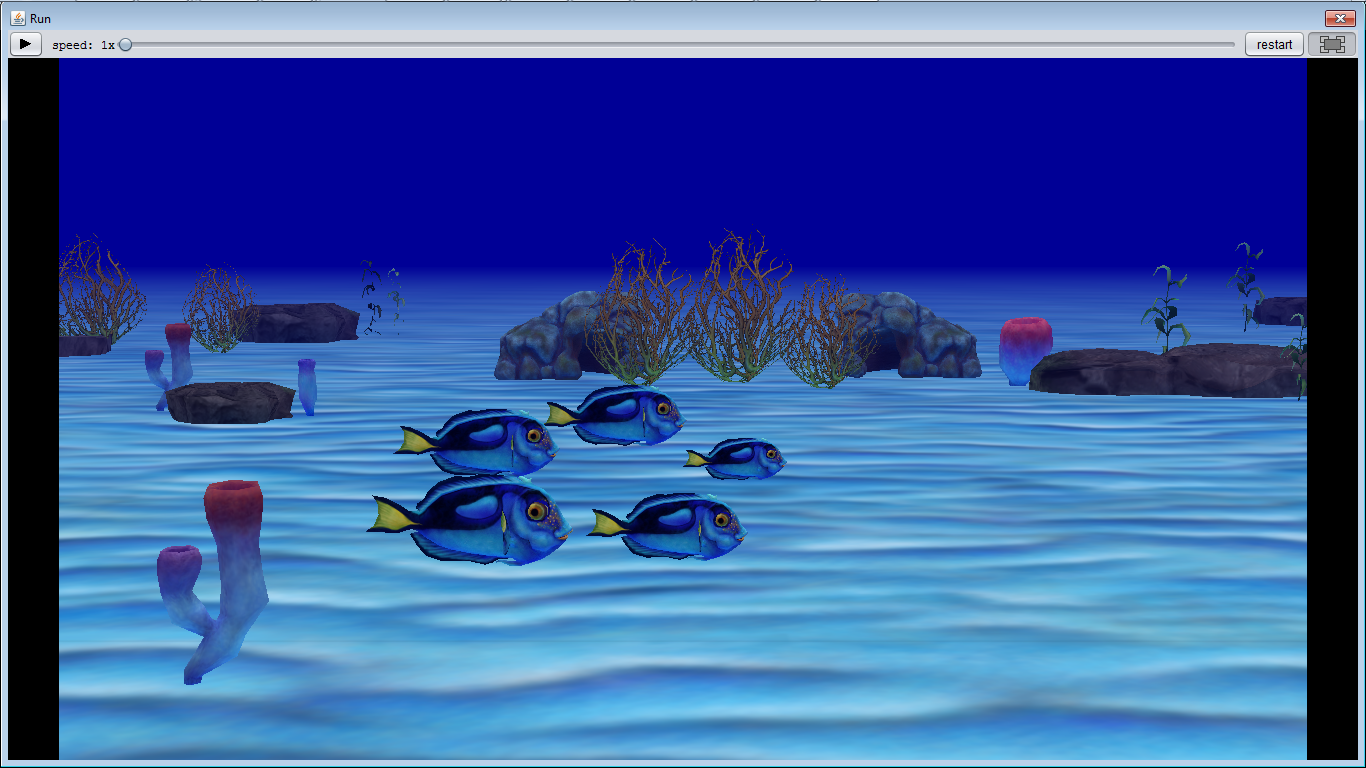
* Code editor
* Scene editor

Se poate rula între cele două editoare fie folosind butonul Edit Code sau butonul Setup Scene

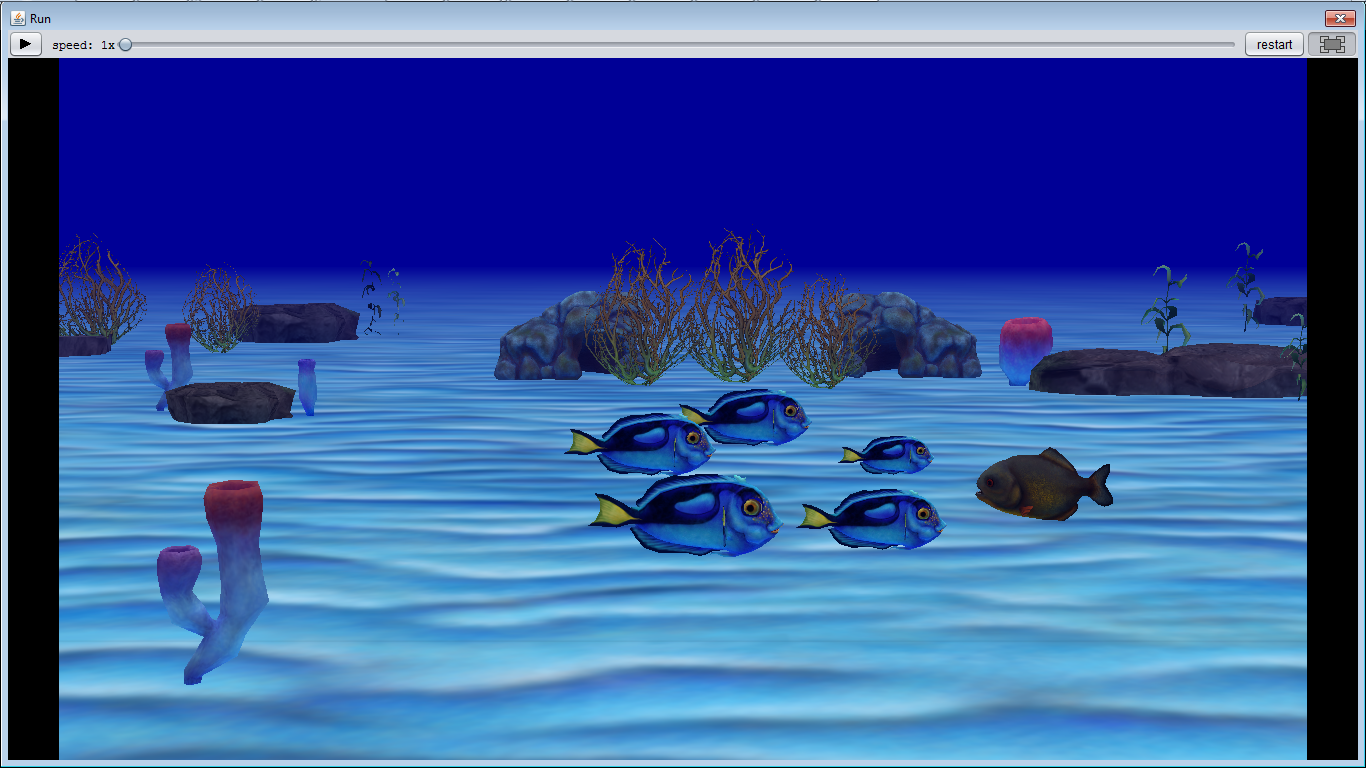
***Utilizarea aplicaţiei***

Pentru lansarea aplicaţiei Viaţa cotidiană acvatică este nevoie de existenţa programului Alice

Scena : I : O familie de pesti se plimba linistita prin ocean ;

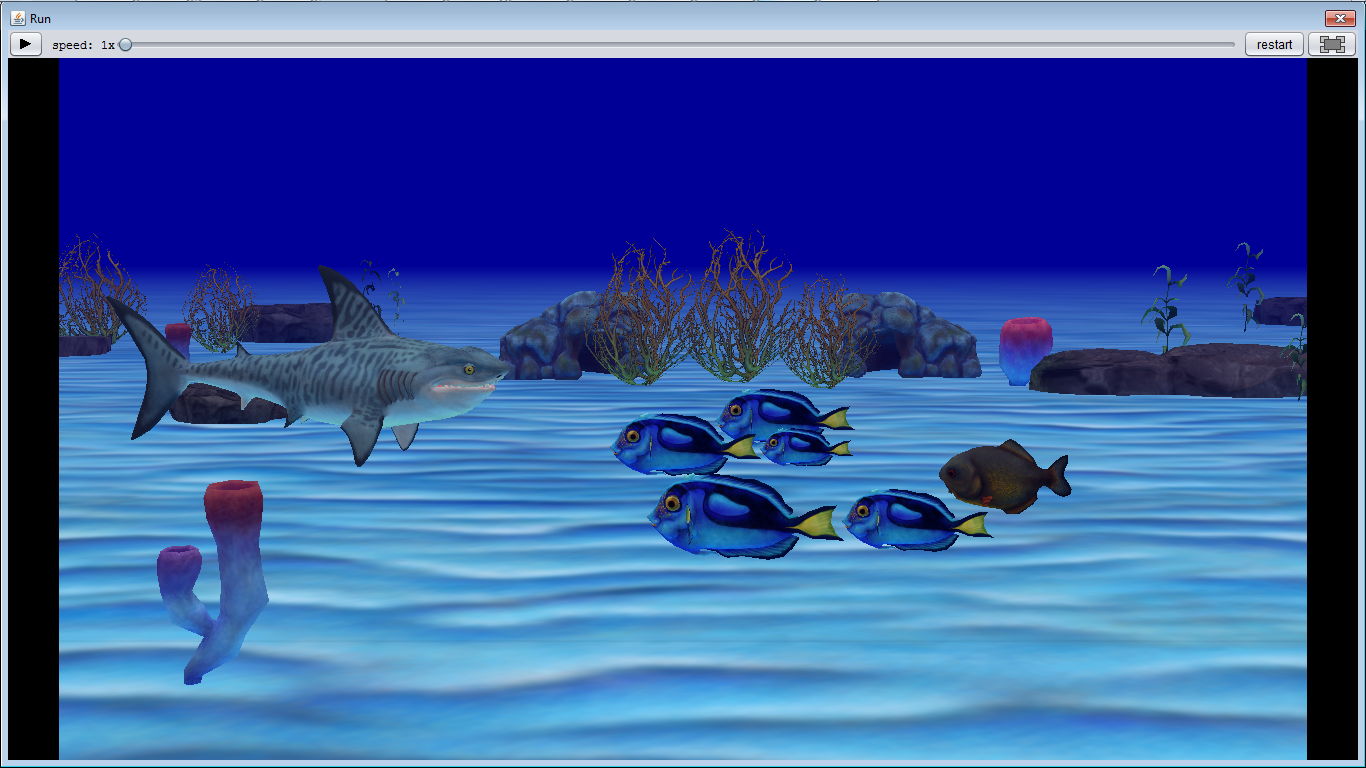


II : Familia este agresata verbal de catre un peste Piranha suspect ;

****

III : Pirahna il bate pe un membru al familiei ;

IV : Nervos , cel mai mic membru al familiei isi cheama cel mai bun prieten , Rechinul Joe ;



V :Rechinul Joe il mananca pe bastardul Pirahna .

